CROSS MEDIA SOFT　R-5168~69

MECH BRIGADE

操作編

目 次

1. はじめに

「メックブリゲード」は、第3次世界大戦を仮想し、NATO軍とソビエト軍が現在実際に配備している最新兵器での戦いをシミュレートしたゲームです。

ウォー・シミュレーション・メーカーとしては全米ナンバー1のSSIが発表したこのゲームは、1985年コンピュータ・ゲーミング・ワールド誌ホール・オブ・フェーム（栄誉殿堂入り）を受賞しています。

日本版ではオリジナルの雰囲気、ルールをそのままに、操作にマウスを取り入れ、GUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェイス）を採用するなど、初心者の方でも気楽に取り組めるようにしてあります。

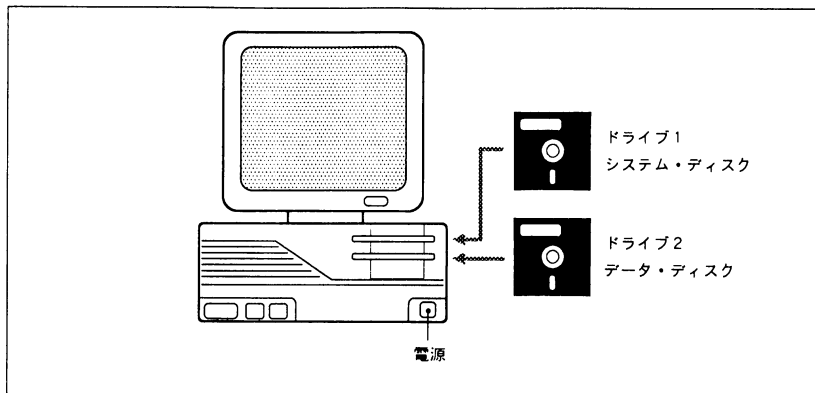
1.1 パッケージの内容

- システム・ディスク　1枚
- データ・ディスク　1枚
- マニュアル
  - 操作編　1冊
  - ルール編　1冊
  - 解説本　1冊

1.2 システム構成

メックブリゲードを楽しんでいただくためには、以下の機材が必要です。

必要な機材	PC－9801VM21／UV2以上 アナログ・ディスプレイ バス・マウス
必要メモリ	640KB
オプション	FM音源ボードを装着していれば、迫力のある効果音をバックにゲームを楽しむことができます。

2. コンピュータの電源を入れる

コンピュータ本体の電源がOFFになっていることを確認してから、ドライブ1にシステム・ディスクを、ドライブ2にデータ・ディスクをセットしてください。

システム・ディスクをセットして、コンピュータ本体の電源をONにします（モニターの電源を別の場所から取っている場合は、モニターの電源をコンピュータ本体の電源を入れる前にONにします)。

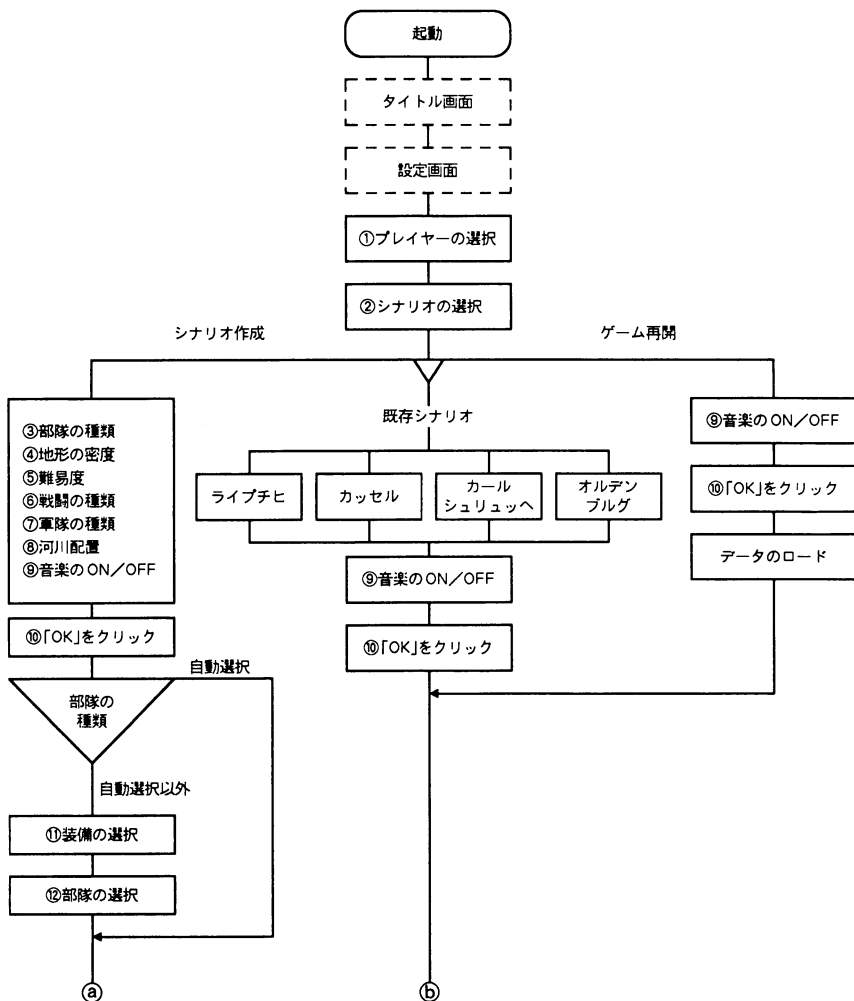
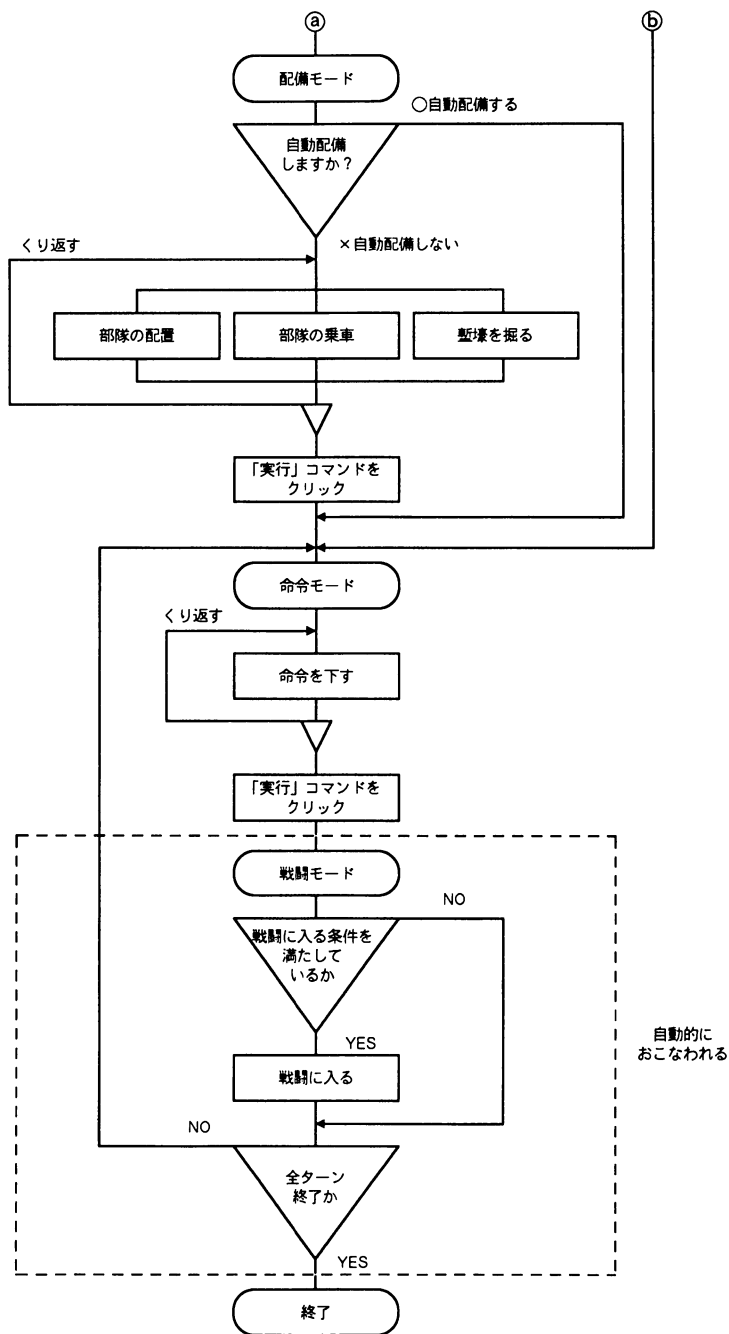
ここでマウスの左ボタンを押せば、ゲームが始まります。

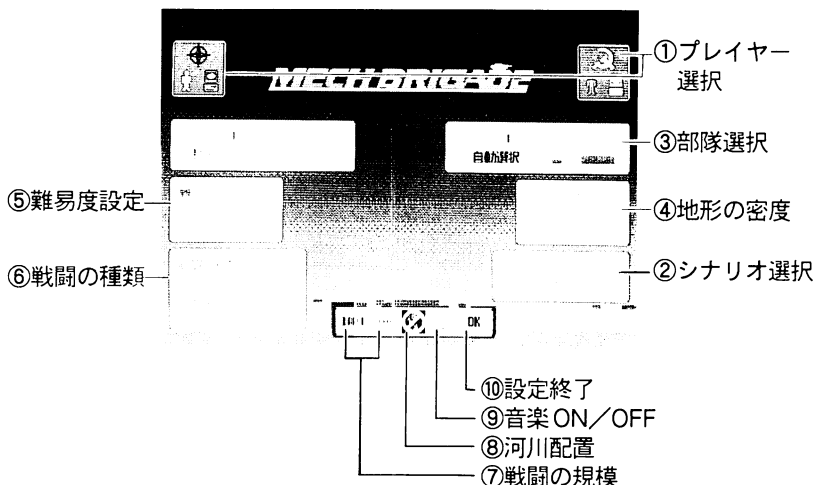
注：カーソルが、時計マークの時は、コンピュータの準備中です。時計マーク表示中には、マウスをクリックすることができません。カーソルが矢印マークになってからクリックします。

3. ゲームに入る前の準備

3.1 ゲーム全体の流れ図

このゲームの流れを、おおまかに表現すると［ゲームの設定］→［配備モード］→［命令モード］→［戦闘モード］となります。下に、ゲームの起動から終了までを、流れ図として表します。

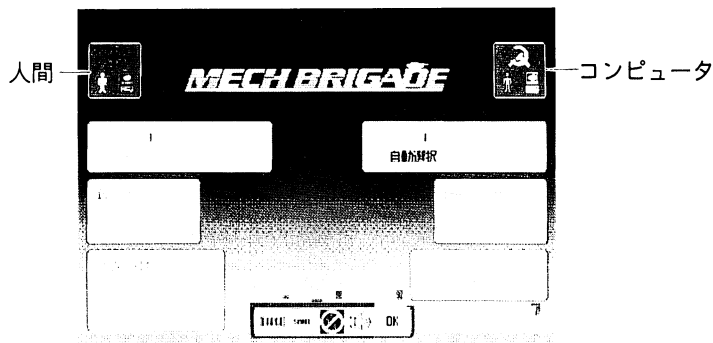
ⓐ
ⓑ
配備モード
○自動配備する
自動配備
しますか？
×自動配備しない
くり返す
部隊の配置
部隊の乗車
塹壕を掘る
「実行」コマンドを
クリック
命令モード
くり返す
命令を下す
「実行」コマンドを
クリック
戦闘モード
NO
戦闘に入る条件を
満たして
いるか
YES
戦闘に入る
自動的に
おこなわれる
NO
全ターン
終了か
YES
終了

3.2 ゲーム設定

ゲームを始める前にプレイヤーはいくつかの設定をしなければなりません。タイトルの後に現れる画面がこの設定をおこなうための画面です。

●設定の手順

①プレイヤー選択

NATO軍とソビエト軍のプレイヤーを、人間にするかコンピュータにするか決定します。人間対コンピュータはもちろん、人間対人間、コンピュータ対コンピュータを選択することができます。

NATO軍、ソビエト軍のそれぞれの枠内に人間のマークとコンピュータのマークがあります。マークにカーソルを合わせて、マウスの左ボタンをクリックします。選ばれたマークは、白くなります。画面の左側がNATO軍で右側がソビエト軍です。

注：以下本書では、上記下線部のような記述を「マークを左クリックします」と表現します。

②シナリオ選択

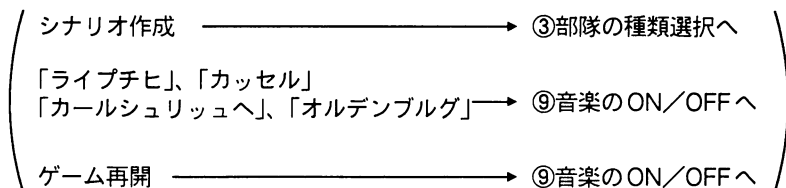
シナリオを決定します。「シナリオ」の前にある矢印を左クリックすると、選択項目であるシナリオが順に表示されます。最終的に表示されているシナリオが、選択されたシナリオです。

シナリオは、「ライプチヒ」「カッセル」「カールシュリュッヘ」「オルデンブルグ」の４種類が用意されており、他にプレイヤーが自分でシナリオを作成する「シナリオ作成」と以前にセーブしておいたゲームを再開する「ゲーム再開」があります。

シナリオを、用意されている４つの中から選択すると、各設定事項はそのシナリオに基づくため、選択することができなくなります。この場合でも、音楽のON／OFFだけは選ぶことができます。

シナリオ作成 ──→ ③部隊の種類選択へ

「ライプチヒ」、「カッセル」
「カールシュリュッヘ」、「オルデンブルグ」──→ ⑨音楽のON／OFFへ

ゲーム再開 ──→ ⑨音楽のON／OFFへ

③部隊の種類選択

使用する部隊の種類を決定します。部隊の種類選択ができるのは①のプレイヤー選択が人間の場合に限ります。プレイヤーがコンピュータの場合は、自動選択になります。左側がNATO軍、右側がソビエト軍です。矢印を左クリックして選択します。

選択できる部隊は、以下の通りです。

NATO軍	自動選択	コンピュータが国軍、装備の新旧、部隊構成を選択
	アメリカ ドイツ イギリス	プレイヤーがその国軍の持っている装備の新旧、および部隊構成を選択
ソビエト軍	自動選択	コンピュータが装備の新旧、部隊構成を選択
	勢力選択	プレイヤーが装備の新旧、部隊構成を選択

④地形の密度

地形の分布状態を決定します。10段階の設定が可能です。数値が大きいほど地形が複雑になります。棒グラフ上の適当な箇所を左クリックします。

⑤難易度の設定

ゲームの難易度（5段階）を決定します。選択は、棒グラフ上の適当な箇所を左クリックします。

難易度は以下の通りとなります。

難易度	内　容
1	NATO軍の戦闘能力50％減少
2	NATO軍の戦闘能力25％減少
3	――――――
4	ソビエト軍の戦闘能力25％減少
5	ソビエト軍の戦闘能力50％減少

⑥戦闘の種類

戦闘の種類を決定します。矢印を左クリックして選択します。選択できるのは以下の通りです。

戦闘の種類	状況設定
NATO軍の追撃	NATO軍大部隊が、小規模のソビエト軍後衛部隊に対して攻撃を仕掛ける
NATO軍の突撃	大部隊のNATO軍が、中規模のソビエト軍に対して攻撃を仕掛ける
正面衝突	両軍が、対等の戦力で同じ目標地点を目指す
ソビエト軍の突撃	大部隊のソビエト軍が、中規模のNATO軍に対して攻撃を仕掛ける
ソビエト軍の追撃	ソビエト軍大部隊が、小規模のNATO軍後衛部隊に対して攻撃を仕掛ける

⑦軍隊の規模

「LARGE」か「SMALL」を左クリックします。四角で囲まれている方が、選択されています。

“SMALL”を選択すると、軍隊の規模が通常戦力（LARGE）のおよそ50％に減少します。

⑧河川配置

河川のマークを左クリックすると、禁止マークが表示されたり、消えたりします。

ここに禁止マーク（赤いマーク）をつけると、マップ上に川が配置されません。

⑨音楽ON／OFF

スピーカーのマークを左クリックすると、禁止マークが表示されたり、消えたりします。ここに禁止マークをつけると、音楽や効果音が流れません。

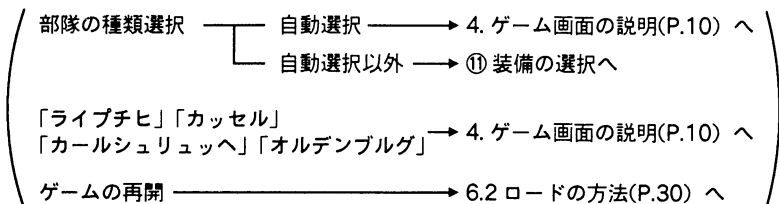
⑩設定終了

全ての設定が終了したら、「OK」を左クリックします。

設定した内容により、手順が変わってきます。

部隊の種類選択 ─┬─ 自動選択 ──→ 4. ゲーム画面の説明(P.10) へ
　　　　　　　　└─ 自動選択以外 ──→ ⑪ 装備の選択へ

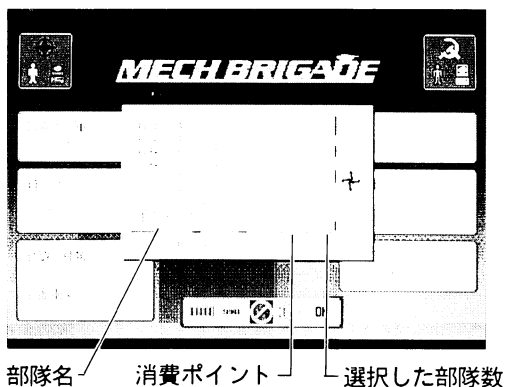
「ライプチヒ」「カッセル」
「カールシュリュッヘ」「オルデンブルグ」 ──→ 4. ゲーム画面の説明(P.10) へ

ゲームの再開 ──→ 6.2 ロードの方法(P.30) へ

⑪装備の選択

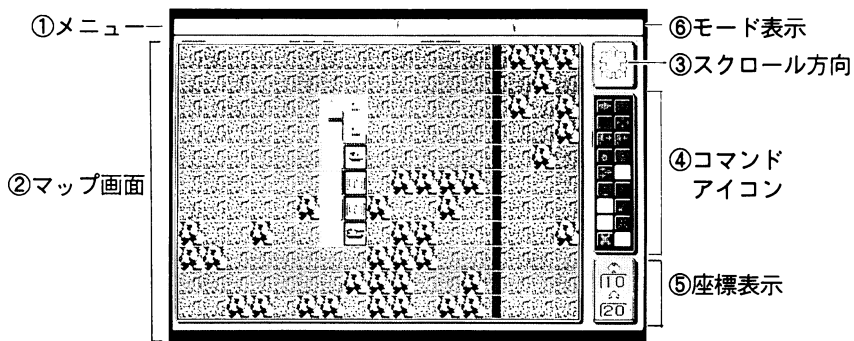
「③部隊の種類選択」で自動選択にしなかった場合には、ここで装備の新旧を次の⑫で部隊の選択をおこないます。新鋭を選択すると1990年現在、実際に配備されている最新兵器を使用することができます。

装備の新旧は、新鋭か旧式のどちらかを左クリックして選び、次に〇を左クリックすることで決定されます。

⑫部隊の選択

選択できる部隊には、各々消費ポイントが決められています。プレイヤーは、選択得点を考慮しながら、選択得点の許す範囲内で部隊を選択します。部隊名のウィンドウ内で白の部分に表示されている部隊名が選択可能な部隊です。部隊名の項を左クリックするたびに1部隊選択したこととなります。部隊名は上下の矢印を左クリックすると、スクロールします。

選択が終了したら〇を左クリックします。

選択をやり直したい場合には、✕を左クリックします。

4. ゲーム画面の説明

注1：部隊を選択すると、マップ上でグレーになる部分があります。これは、選択した部隊の視野外を示します。みどりの部分は、視野内です。
注2：コンピュータマークのカーソルは、コンピュータの考慮中を表します。

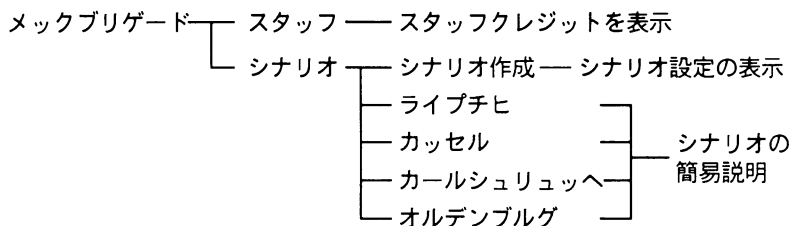
①メニュー

メニューの機能は、戦闘モード中には使用できませんが、その他の場面では、ほとんどいつでも使用することができます。

【メニューの基本操作】

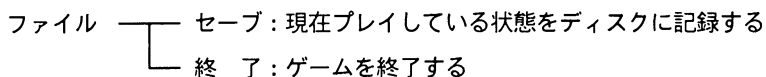
「メックブリゲード」「ファイル」「選択」「オプション」の文字を左クリックすると、サブメニューが表示されます。
マウスのボタンを押したまま、カーソルを下に引っ張るようにすると、反転表示した部分が下に移動します。希望の項目が反転表示されたところで、マウスのボタンを離します。

●メックブリゲード

メックブリゲードのスタッフクレジットと、現在選択してるシナリオの簡単な説明が、表示されます。表示後、左または右クリックでもとの画面に戻ります。

●ファイル

ゲームのセーブとゲームを終了させる際に、このメニューを使用します。「セーブ」の文字がピンクになっている時は、セーブすることができません。

ファイル ── セーブ：現在プレイしている状態をディスクに記録する

└ 終　了：ゲームを終了する

●選択

部隊に命令を下す際に、大変便利な機能です。文字がピンクになっている項目を選ぶことはできません。選ぶことのできる項目の制限は、モード、命令、部隊などによって決まります。

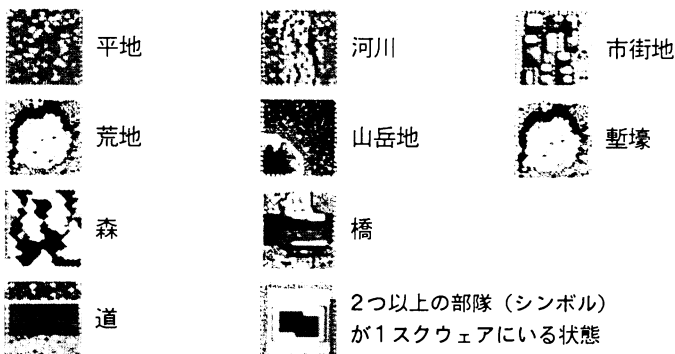
配備モード、命令モード中に使用します。基本的な操作は、まず、命令を下したり、調べたい部隊を選択してから、メニュー「選択」の各項目を選びます。「部隊」の項目のみは、部隊の選択を必要としません。

注：IDは「5.2.4 全部隊命令」（26ページ）を参照

●オプション

メッセージの表示方法や効果音の出力を選ぶことができます。ピンクの文字は、現在の状態を示します。ただし、サウンドボードを装着していない機種は、効果音あり、なし両方の文字がピンクになっており、選択できないことを示します。

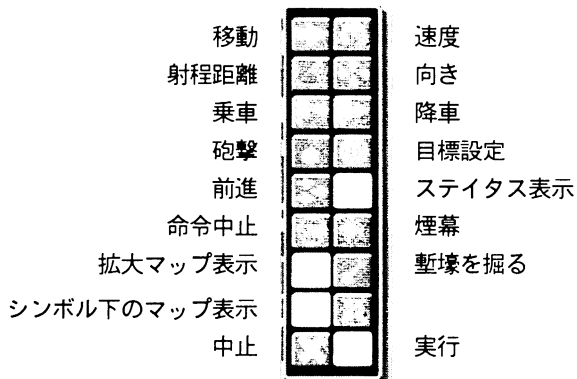
②マップ画面

戦場の部分マップ。大きさは17スクウェア×11スクウェアです。

※平地、森、山岳地は、土地の高低が3段階の色の濃度で表されています。
色が濃いほど土地は高くなります。

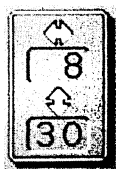
③スクロール方向

矢印を左クリックすると、その矢印の方向にマップがスクロールします。

④コマンドアイコン

配備モード、命令モードで選択した部隊に対して命令を下すためのアイコンです。そのときに選択できるコマンドは赤地に白の明るい配色で、選択できないコマンドは暗い配色で表示されます。
また、選択したコマンドは、黄色地に赤の表示となります。

注 :コマンドアイコン中の「実行」をクリックしてもモードの終了を確認するウィンドウが表示されない場合があります。これは、部隊を選択している状態で「実行」をクリックしたために、その選択部隊に対しての実行という形になったからです。もう一度、コマンドアイコン中の「実行」を左クリックすれば、モードを終了します。

⑤座標表示

マップ画面の左上の位置が全体マップの中でどの位置にいるかを数値で表示します。

横方向

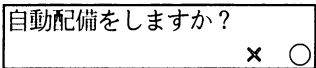
縦方向

例）横方向が8、縦方向が30の場合
マップの左上隅の地点が、全体マップ左上隅の地点から右へ8スクウェア、下へ30スクウェア移動した地点であることを示します。

●ヘルプの使用方法

このゲームは、ヘルプ機能で全てのコマンドや表示の説明をみることができます。ヘルプを見たい場合は、説明を希望する箇所（スクウェア、シンボル、アイコン、矢印など）を右クリックします。

5. ゲームの進め方

5.1 部隊を配備する（配備モード）

5.1.1 配置

ゲーム開始後、最初におこなうことは、部隊の配備です。戦闘の種類、部隊の種類、地形などを考慮しながら配備します。

配備は、まず、ソビエト軍の方から始めます。プレイヤーがコンピュータになっている場合には、自動的に配備は終了します。

プレイヤーが人間の場合は、

①「××軍配備モード」と表示されたら、左クリックします。

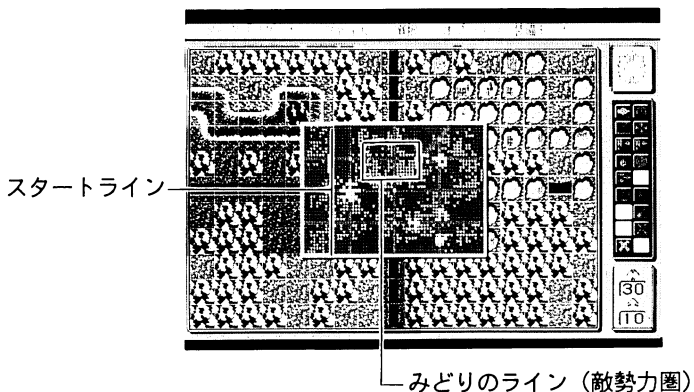
②次に画面は

自動配備をしますか？ × ○

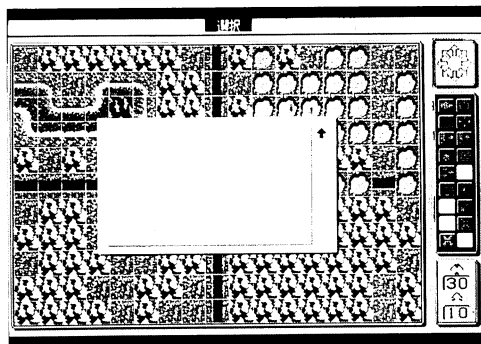
となりますので、コンピュータに配備を任せる場合には○を、プレイヤー自身で配備をおこなう場合には×を左クリックします。

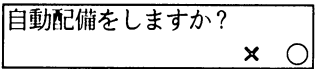
自動配備後に、プレイヤーが配置を変えることもできます。

（自動配備：配置を変更したい → ④へ
　　　　　　自動配備のままでOK → ⑧へ）

③コマンドアイコンの「全体マップ表示」で、スタートライン（白の縦線）を確認します。ソビエト軍はスタートラインより右に、NATO軍はスタートラインより左に配置します。（決まった範囲外に配置しようとしても、配置することはできません。）

設定ターン終了時点にこのライン内にいる部隊は、勝利得点に加算されます。

④配置する部隊の選択

配置したい部隊のシンボルを左クリックします。すると、ウィンドウが開き部隊名が表示されます。部隊名を左クリックすると、その部分が反転表示となります。部隊の選択がOKなら、右下の○を左クリックします。選択された部隊が位置するスクウェアが、ブリンク（点滅）します。

選んだシンボルが、多くの部隊から成っている場合には、右上、右下の矢印を左クリックしてウィンドウをスクロールさせます。

注：シンボル…マップ上の部隊のマーク

⑤ コマンドアイコン中の「移動」を左クリックします。

⑥ 配置したい場所（スクウェア）を左クイックします。
すると、選択したシンボルが移動先のスクウェアに移動して、配置されたことが、目で確認できます。

注：④～⑥の操作は、配備モード中におこなうことのできる行動の一つである、配置の基本的な操作です。

⑦ ④～⑥の操作を繰り返して、部隊の配置をおこないます。

⑧ 部隊の配備が終了したら、コマンドアイコン中の「実行」を左クリックします。画面に［自動配備をしますか？ × ○］と表示されますので、○を左クリックします。

これで、配備モードは終了となり、ゲームは命令モードへと進みます。

5.1.2 乗車と塹壕掘り

これまでは、配備モードの中の基本動作である配置のし方について、その操作を記述しましたが、配備モードでは、下の3つの行動を取ることができます。

a） 部隊を配置する
b） 部隊を乗車させる
c） 塹壕を掘る

（塹壕を掘ることのできるのは、戦闘の種類が「××軍の突撃」の場合の防戦側の軍のみです。つまり、「NATO軍の突撃」ならソビエト軍が、「ソビエト軍の突撃」ならNATO軍が、塹壕を掘ることができます。）

●乗車の方法

歩兵、工兵などの部隊は輸送車両に乗車させることができます。乗車させるには、

①輸送車を左クリックします。
②配置の際に部隊を移動させたときと同様にウィンドウが開き、部隊を選択します。
③コマンドアイコン中の「乗車」を左クリックします。
④最後に、乗車させる部隊を左クリックします。

後は、自動的に乗車が行われます。③〜④の手順を繰り返すことによって、複数の部隊を乗車させることができます。

(注:「ルール編」2ページ、14ページ参照)

●塹壕を掘る

歩兵はスタートラインから自軍よりの地域に塹壕を50個まで掘ることができます。塹壕を掘るには、

①コマンドアイコン中の「塹壕」を左クリックします。「塹壕」は部隊を選択しているときには使用できません。
②クリアーなスクウェア（部隊などが存在しない平地）を左クリックします。1クリックで1個を掘ることができ、続けて何個かの塹壕を掘ることができます。（総数50個まで）
③塹壕掘りを終了したいときは、コマンドアイコンの「実行」を左クリックします。これで塹壕設定は完了です。

注：「塹壕」が使用できるのは戦闘シナリオが「突撃」の場合だけです。他のシナリオでは使用できません。

5.2 命令をおこなう（命令モード）

各部隊の配備を終えたら、部隊に命令を下します。これを命令モードといいます。各命令の詳細な説明は、「ルール編」を参照してください。

5.2.1 部隊を移動させる

命令の下し方には、様々な方法がありますが、ここでは、命令モードの基本的な操作として、下記の例を記述します。

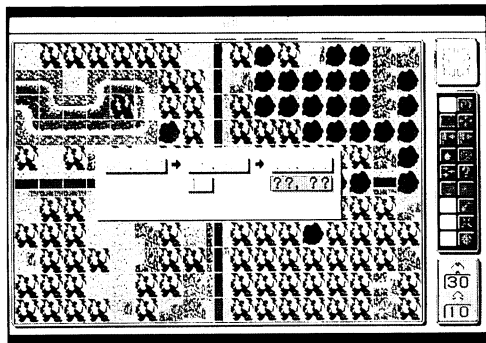
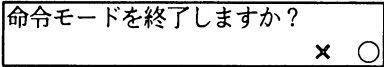
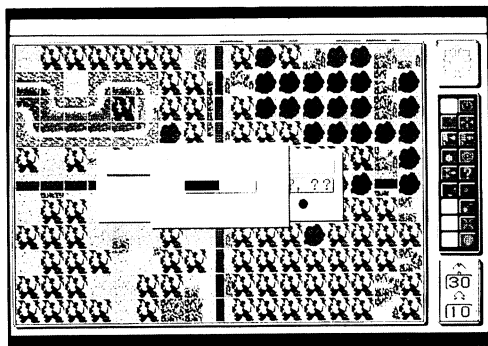
【例】
・部隊はマップ上から直接選択
・1部隊に命令
・命令は「移動」

①ソビエト軍の命令から始まります。プレイヤーがコンピュータなら自動的に命令を下しますが、人間の場合には、ターン初めに「××軍の命令モード」と表示されますので、ここで左クリックします。

②部隊の選択
配備モードの操作同様に、命令を下す部隊の選択をおこないます。
命令を下したい部隊のシンボルを左クリックします。ウィンドウが開き、ウィンドウに部隊名が表示されます。部隊名を左クリックすると、その部分が反転表示となります。部隊の選択がOKなら、右下の○を左クリックします。
選択された部隊が位置するスクウェアが、ブリンク（点滅）します。

③命令を選択
コマンドアイコン中の「移動」を左クリックします。

④移動先を指定

移動したい場所のスクウェアを左クリックします。画面中央に移動元と移動先を示したウィンドウが表示されます。移動先の下にある数字は、この命令が伝達されるのに必要なパルスの数を示します。移動先がOKなら右下の○を左クリックします。

⑤移動速度を決める

続いて、別のウィンドウが表示されます。右矢印をクリックすると速度が上がり、左矢印をクリックすると速度が下がります。また、棒グラフに左クイックしても指定できます。このときの最大速度は、移動する部隊によって決まります。速度がOKなら右下の○を左クリックします。

※ヘリの移動の場合には、移動速度の前に高度を決めます。操作は移動速度の決定と同様です。

⑥②～⑤の操作を繰り返して、部隊に移動命令をします。
もちろん、「移動」だけでなく様々な命令をおこないます。

⑦このターンでの命令が終了したら、コマンドアイコン中の「実行」を左クリックします。

画面に

命令モードを終了しますか？ × ○

と表示されますので、○を左クリックします。

⑧両軍の命令モードが終わると、自動的に戦闘モードになります。

⑨戦闘モードが終わると、次のターンの命令モードに移り、①から操作をおこないます。 （注：「ルール編」13ページ参照）

5.2.2 各命令の操作

これまで移動命令について説明をしてきましたが、ここでは、その他の命令について操作方法を簡単に記述します。

●移動
部隊を移動させる。

①部隊を選択。
②コマンドアイコン「移動」を左クリック。
③移動先を指定。
④速度を決める。（ヘリは高度と速度を決める。）

●速度
「移動」命令を下した部隊に対して、速度の変更をする。

①部隊を選択。
②コマンドアイコン「速度」を左クリック。
③移動時と同様に速度指定のウィンドウが開くので、同じ要領で速度を決める。

●射程距離

攻撃可能な部隊に対して、射程距離指定の命令をする。

①部隊を選択
②コマンドアイコン「射程距離」を左クリック。
（「射程距離」を選べない場合は、選択した部隊が攻撃可能な部隊でない）
③射程距離を決める。
移動の速度指定とほぼ同様のウィンドウが開くので、同じ要領で射程距離を決める。（最大射程距離は、部隊の兵器によって決まる）

●向き

部隊の向きを変更する。

①部隊を選択。
②コマンドアイコンの「向き」を左クリック。
③矢印のウィンドウが開く。
（黄色の矢印は､現在部隊が向いている方向を示す）
④向きたい方向の矢印を左クリック。（矢印が白に変わる）

※この命令は、命令の終了と同時に実行される。

●乗車

歩兵部隊を輸送車両に乗車させる。

①輸送車を選択。
②コマンドアイコンの「乗車」を左クリック。
③乗車させる部隊を左クリックして選択。

※輸送車と乗車する部隊が同一スクウェアなら、この命令は、命令の終了と同時に実行される。

●降車

乗車させている部隊を輸送車から降ろす。

①輸送車を選択。
②コマンドアイコンの「降車」を左クリック。
③乗車している部隊名のウィンドウから降車させたい部隊を左クリックして選択。

※この命令は、命令の終了と同時に実行される。

●砲撃

他の砲撃可能な部隊に支援砲撃を要請する。

①砲撃を要請する部隊を選択。
②コマンドアイコンの「砲撃」を左クリック。
③砲撃したいスクウェア（目標地点）を指定する。
④目標地点に対しての砲撃が可能な部隊名が、ウィンドウ表示される。
⑤砲撃部隊を選択。（選択の際に、その部隊が何パルス後に砲撃を開始するかが、ウィンドウ左上に表示される）

●煙幕

他の部隊に煙幕を張るよう命令する。操作は「砲撃」と同様。

●目標設定

敵が視野内に入ったら、攻撃目標を設定する。この命令で目標を設定しない場合は、自動的に設定される。

①部隊を選択。
②コマンドアイコン「目標設定」を左クリック。
③視野内にいる敵の部隊名が、ウィンドウ表示される。
④攻撃目標とする部隊を選択。（選択の際に、その部隊に対する予想破壊数（破壊できると予想される確率）がウィンドウ左上に表示される）

●前進

この命令は「全部隊命令」でのみ使用することができ、選択したときのままの隊形で移動する。

①部隊を選択。
②メニューの「選択」の中から「全部隊命令」を選ぶ。
③コマンドアイコン「目標設定」を左クリック。
④移動先を指定。
⑤速度を決める。

●命令中止
これまでのターンまたは、このターンで下した命令を中止する。

①部隊を選択
②コマンドアイコン「命令中止」を左クリック

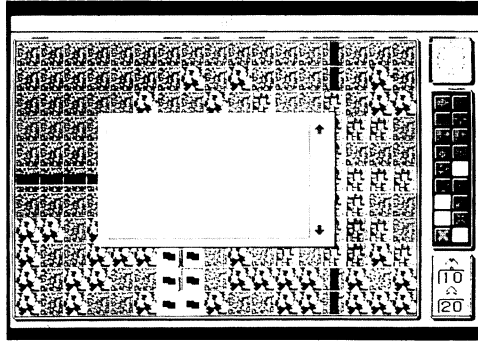
5.2.3 部隊の選択

部隊の選択をおこなうには2通りの方法があります。

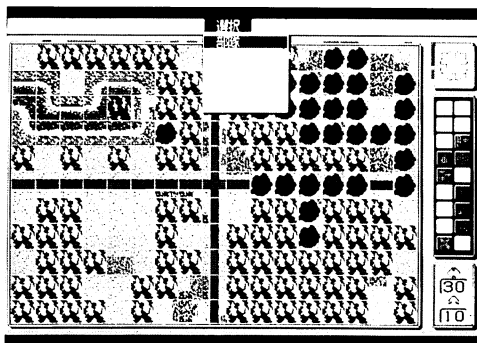
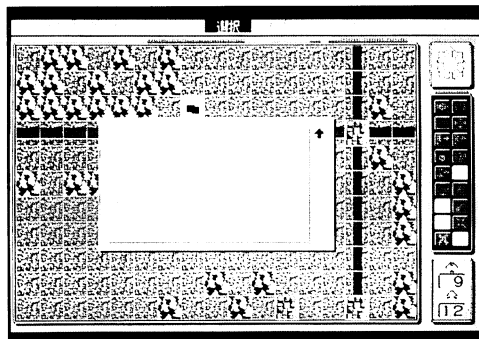
a) マップ上の部隊を直接選択する
b) ゲーム画面上部メニューの「部隊」から選択する

これまでは、a) の方法のみで説明をしましたが、ここでは、それぞれの選択方法について詳しく説明します。

a) マップ上の部隊を直接選択する

①選択したい部隊を、左クリックします。
②ウィンドウが画面中央に表示されます。複数の部隊が表示されている場合は、そのスクウェアの中に複数の部隊が存在していることを表します。
③選択したい部隊の名前を左クリックします。クリックするとその部分が反転表示します。
④その部隊を選択することでOKなら、ウィンドウ内右下の○を左クリックします。別のスクウェアにある部隊を選択したい場合は、×を左クリックします。

b）ゲーム画面上部メニューの「部隊」から選択する

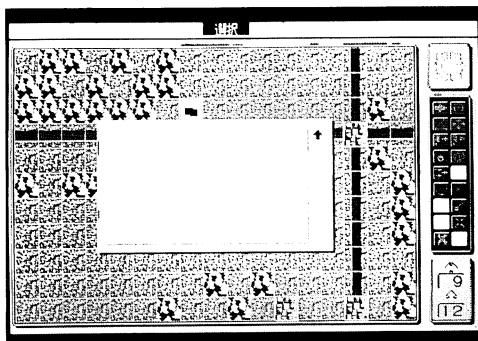
①画面上部にあるメニュー中の「選択」を左クリックすると、サブメニューが表示されます。
②マウスのボタンを押したまま、カーソルを下に引っ張るようにすると、反転表示した部分が下に移動します。「部隊」の部分が反転表示したら、マウスのボタンを離します。

すると部隊の一覧表が画面に表示されます。

③ウィンドウの中から選択したい部隊名を左クリックします。選択した部隊名は反転表示されます。

④選択した部隊でOKなら、右下の○を左クリックします。選択を終了すると、選択した部隊の存在するスクウェアがブリンクします。

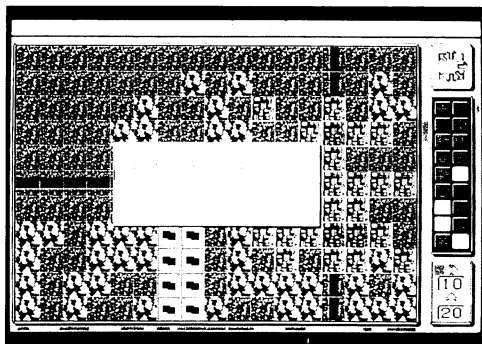
5.2.4 全部隊命令

今までは、1部隊毎に命令を下してきましたが、同じ命令を何度も繰り返すことなく命令できる便利な機能があります。その便利な機能が、「選択」の中にある「全部隊命令」です。

「全部隊命令」は同じIDの部隊全部に対して命令を下すことができます。選択ウィンドウの兵器の横に番号があります（例：A0）が、これを部隊のID番号と言います。IDは左のアルファベットの部分です。右に0がつく部隊は司令部で、それ以外の番号の部隊がこの司令部の管轄下にあります。

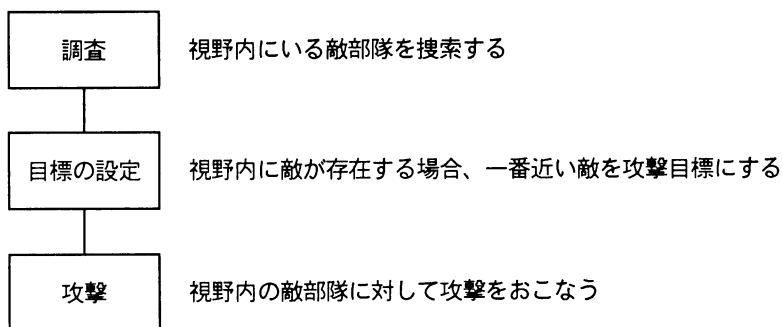
（注：「ルール編」2ページ参照）

5.2.5 命令モードの終了

部隊に必要な命令を下したら、命令モードを終了します。命令モードを終了するには、コマンドアイコン中の「実行」を左クリックします。画面中央に命令モードの終了を確認するウィンドウが表示されます。ここでウィンドウ内の右下の○を左クリックすれば、命令モードは終了します。

（コマンドアイコン中の「実行」をクリックしても命令モードの終了を確認するウィンドウが表示されない場合があります。これはある部隊を選択していて、その部隊に対して命令実行を下したことになったからです。もう一度、コマンドアイコン中の「実行」を左クリックすれば、命令モードを終了します。）

5.3 戦闘モード

5.3.1 戦闘

命令モードを終了すると、戦闘モードになります。
戦闘モードでは、1ターンが4パルスとなります。
(注：戦闘モードの詳細な説明は、「ルール編」を参照)

戦闘モードでは、各部隊が以下のような行動を自動的におこないます。

戦闘に入った部隊は自動的に攻撃をおこないますが、攻撃の際に必要な命令は、やはりプレイヤー自身で設定しておくのが賢命です。「向き」「射程距離」「砲撃要請」などは、命令モードで設定しておきます。
(注：「ルール編」6ページ参照)

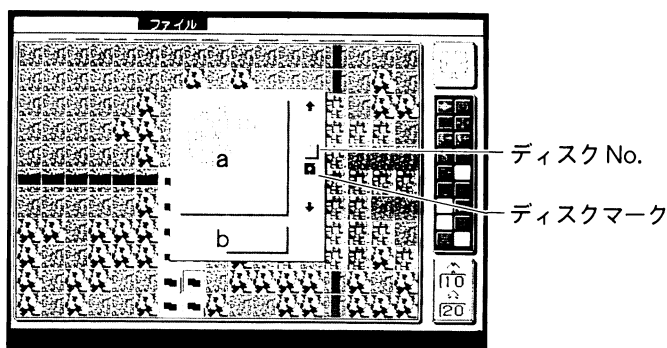
5.3.2 設定ターン

各シナリオには、規定ターン数が設定されています。設定されたターンが終了すると、その旨を知らせるウィンドウが開きます。ここで○を左クリックすると、勝利結果の表示があった後、ゲームは終了します。
(注：「ルール編」6ページ参照)

6. データのセーブとロード

6.1 セーブの方法

途中でゲームを中止したい場合、それまでの経過をディスクにセーブしておくことができます。以下、セーブの方法について説明します。

① メニュー中の「ファイル」を左クリックして、サブメニューから「セーブ」を選択します。

② データは、システム・ディスク、データ・ディスクどちらでもセーブすることができます。ドライブNo.は、右中央に表示されています。ドライブの変更をする場合は、ドライブNo.の下のディスクマークを左クリックします。

③ 図中aの部分を、左クリックします。

④ bの部分を左クリックすると、カーソルが現れます。そこでキーボードからファイル名を入力します。

⑤ ファイル名を入力し終わったら、リターンキーを押します。これで、ディスクにゲームの経過がセーブされます。

注1：ディスクがいっぱいになった場合は、別のドライブのディスクにセーブするか、データ・ディスクを別のディスクにコピーしてお使いください。

注2：ファイル名を入力しないでリターンキーを押した後に、×を左クリックすると、セーブを中止することができます。

6.2 ロードの方法

ロードは設定画面でおこないます。

①設定画面のシナリオ選択を「ゲーム再開」にして、ゲームを開始します。

②セーブしてあるファイル名がウィンドウ内に表示されます。ロードしたいファイルの名前を左クリックします。選択したファイル名が下部に表示されます。

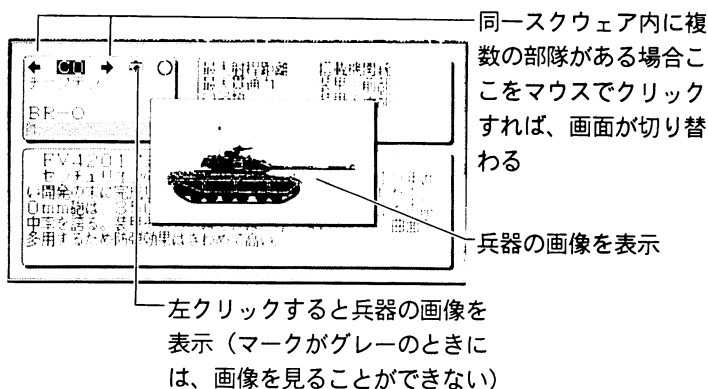
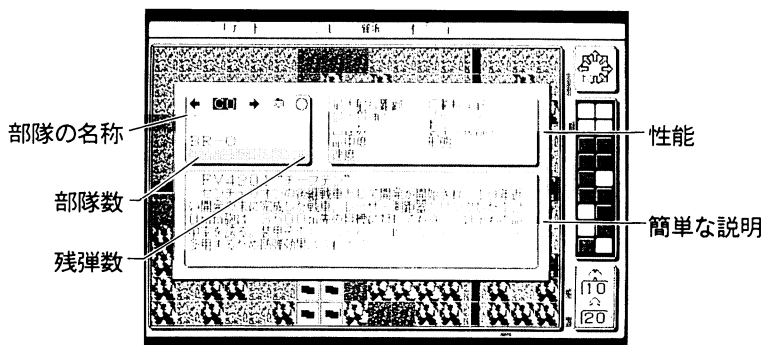
③右下の○を左クリックすれば、データがロードされます。

注：ウィンドウ内にファイルが表示されない場合は、右中央のディスクマークをクリックして、ドライブNo.を変更します。

7. ステータスについて

移動や攻撃の際には各兵器の性能が非常に重要になります。「解説本」にも兵器の性能が詳しく紹介されていますが、ゲーム中でも兵器の性能や説明（ステータス）を見ることができます。ステータスを見る方法は、以下の2通りがあります。

a）ステータスを見たい兵器があるスクウェアを右クリックする
b）部隊を選択してから、コマンドアイコン中の「ステータス表示」を左クリックする

■ステータス画面の見方

Staff

■エグゼクティブ・プロデューサー

本多　慧

■プロデューサー

小森治信

■ディレクター

永井敏幸／笠倉堅之

■プログラム

Beam Software Pty Ltd.

■サウンド

藤原　保

■グラフィック

ZOOM

■パッケージ・デザイン

PAGE1

■マニュアル

LITERATO

■サンクス

GOJARASHI

月刊パンツァー

ビクター音楽産業株式会社　ニューメディア事業部　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16　TEL. 03 (3423) 9268

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

ビクター音楽産業株式会社